Sprouting Chaos
D&D
ПУТЕВОДИТЕЛЬ ИГРОКА
DUNGEONS & DRAGONS
Добавляет новые расы, архетипы и заклинания, связанные с растениями,
для величайшей ролевой игры в мире.
ПЕРЕВОД ГРУППЫ
СПЯЩАЯ МАНТИКОРА
ПРОРАСТАЮЩИЙ ХАОС

УЧАСТНИКИ ПРОЕКТА

Ведущий дизайнер: Jonoman3000
Источники: Книга игрока, Бестиарий
Дизайнеры BoltNine: Braggadouchio, AshenGT, Jonoman3000
Рисунок обложки: Kekai Kotaki
Художники-иллюстраторы: Kekai Kotaki, Chris Rahn, Igor Kieryluk, Conceptopolis and Unknown.
Вычитка: /u/Braggadouchio
Обзор: /u/lucidobservor, /u/Toothless_Night-_Fury, /u/DnD5e, /u/BornToDoStuf

СПЯЩАЯ МАНТИКОРА

НАД РУССКИМ ПРОЕКТОМ РАБОТАЛИ
Редактор: Мария Кафка
Переводчик: Виталий Сайдин
Вёрстка: Виталий Сайдин, Айвендил
Вычитка: Мария Кафка
Шрифты: r0ot35

СОДЕРЖАНИЕ

ГЛАВА 1: РАСЫ 3
Сильва 3
Пробудившийся 5
Грибнит 6

ГЛАВА 2: АРХЕТИПЫ 7
Варвар: Путь порчи 7
Бард: Коллегия Древних 8
Друид: Круг Плодородия 9
Монах: Путь шипов 10
Следопыт: Повелитель Растений 11
Чародей: Отмеченный порчей 12

ГЛАВА 3: ЗАКЛИНАНИЯ 13
Заклинания 13
Описание заклинаний 15

ГЛАВА 4: СУЩЕСТВА 19
Блуждающий терновник 20
Осквернитель 20
Лесной дракон 21
Мшистый пес 22
Споровая жаба 22
Шипастый гигант 22
Стелящийся ужас 23
Блуждающие лозы 23

АНГЛО-РУССКИЙ СЛОВАРЬ 24

ПРЕДИСЛОВИЕ

В мирах D&D существа являющиеся растениями и классы, с ними взаимодействующие, являются редкостью. Это дополнение добавляет новых существ растительного происхождения, новые заклинания и расы, так же связанные с растениями. Если ваш Мастер Подземелий позволит, то все это можно использовать в любой из ваших кампаний.

НА ОБЛОЖКЕ

Оглядываясь на опустошенный лес, могучий Шипастый гигант противостоит силам природы и чистоты, отравляя когда-то чистые и нетронутые леса в этой сцене, иллюстрированной Kekai Kotaki.

Создано Ноябрь 2015, **Изменено** Февраль 2017, **Переведено** Сентябрь 2017

Предупреждение: *BoltNine Homebrew* не несет ответственности за любых игроков, съеденных Мшистыми псами, искалеченных Ползучим Ужасом, или убитых плотоядными растениями любого вида. Просто помните: если Мастером упоминается, что на стене есть лозы, знайте, что они живые и просто выжидают удобного момента для атаки.

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, WIZARDS OF THE COAST, Забытые Королевства, амперсанд в виде дракона, Книга игрока, Бестиарий, Руководство Мастера, остальные продукты Wizards of the Coast и соответствующие им логотипы являются торговыми марками Wizards of the Coast в США и других странах. Все персонажи и персонажи, имеющие очевидное с ними сходство, являются собственностью Wizards of the Coast. Этот материал защищён законом об авторском праве Соединённых Штатов Америки. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материала или художественных работ, содержащихся здесь, возможно лишь с письменного разрешения Wizards of the Coast.

This document is for non commercial use only!

Глава 1. Расы

В этой главе представлены три новые расы в дополнение к тем, что уже присутствуют в Книге игрока: сильва, пробужденные и грибниты. Сильва – исконные жители древних джунглей и лесов, а пробужденные и грибниты были взяты из бестиария, и они могут быть полезны для неигровых персонажей. Эти новые опции доступны при создании вами нового персонажа, при условии, что Мастер допускает их для своей кампании.

Сильва

Живя в величественных городах, на вершинах самых высоких деревьев, сильва, известные как «Зеленые эльфы», являются древней расой. Они выглядят как высокие гуманоиды, совмещая в себе черты эльфов и растений, но больше похожие на вторых, чем на первых. Они родом из самых больших и древних лесов и джунглей – уединенных мест, где могут произрастать их Материнские деревья.

Рожденные природой

Сильва не размножаются подобно другим расам, вместо этого они рождаются из плодов гигантских деревьев, называемых Материнскими. Эти деревья в среднем вырастают от 400 до 500 футов в высоту, а основание ствола достигает 20-25 футов в диаметре. Каждый город сильва имеет одно или два таких дерева, которые всегда расположены недалеко от центра города. Эти деревья выращивают новую сильва один раз месяц, в среднем 12 в год. Сильва считается взрослым, когда покидает свой плод.

Кора и листья

Сильва не просто похожи на растения – они и есть растения. Им не нужно потреблять пищу, чтобы выжить, но они увядают, когда им не хватает воды и солнечного света. Они могут потреблять пищу, но предпочитают получать энергию от фотосинтеза. Анатомия Сильва сильно отличается от анатомии любой другой расы. Они не имеют внутренних органов, а формируются подобно растению – с соком вместо крови и листьями с корой вместо кожи. Челюсть, например, может быть образована затвердевшими листьями или корой, которые приняли вид челюсти, но если присмотреться, то все равно заметны волокна и отверстия. Вместо костей, конечности состоят из массы плотно сплетенных стеблей и листьев, способных двигаться. Сильва подвержены сезонным изменениям. Так, например, зимой их листья становятся коричневыми, а конечности жесткими, а осенью можно заметить яркие вкрапления красного и желтого в их листве.

Города под кронами деревьев

Приближаясь к городу Сильва, обычный житель поверхности может просто его не заметить. Их города существуют под пологом леса, где центром выступает их Материнское дерево. Под покровом пышной листвы сильва живут в своих домах, внутри многоуровневых городов, состоящих из растений.

Власть девяти

Девять – первые сильва, родившиеся более 4000 лет назад. Хотя они живут обычную продолжительность жизни Сильва, что составляет около 150-250 лет, они могут передавать свои воспоминания перед смертью. Всякий раз, когда один из девяти умирает, он будет возрожден через год. Поначалу, они не помнят свои прошлые жизни, но их можно «обучить» помнить их в течение первого месяца. Тех, кого не смогли обучить, медленно восстанавливают воспоминания в течение 2-5 лет. Сильва считают Девятерых богами на земле, и им дают божественное право на власть, учитывая их многолетний опыт. Девять правят под кроной самого большого Материнского древа, чьи ветви достигают высоты более 700 футов.

Имена сильва

Сильва используют короткие и выразительные имена, которые им нужны только для удобства отличия индивидуумов. У них нет семейных или клановых имен, хотя некоторые популярные имена часто используются несколько раз.

Мужские имена: Абур, Бануа, Гьютай, Дампунтс, Джара, Кватча, Магни, Тачу, Таргай, Чонай.

Женские имена: Чокуе, Чиака, Кока, Квилла, Кьюра, Оллсил, Пола, Рима, Сайка, Сисоу.

Особенности сильва

Ваш персонаж сильва обладает рядом врождённых способностей, являющихся частью его природы.

Увеличение характеристик. Значение вашей Мудрости увеличивается на 2.

Возраст. Сильва выходят из своих плодов взрослыми, и живут в среднем 150-250 лет.

Мировоззрение. Большинство сильва имеют доброе мировоззрение и склоняются к исполнению законов. Большинство горожан являются законопослушными, хотя некоторые авантюристы могут быть хаотичными.

Размер. Рост сильва около 6 футов в высоту. Их тела легкие, весом они 100-130 фунтов. Ваш размер Средний.

Скорость. Ваша базовая скорость ходьбы составляет 30 футов.

Фотосинтез. Вы можете не спать, если есть солнечный свет, а провести 4 часа под прямыми лучами солнца, занимаясь медитацией. После отдыха, таким образом, вы получаете то же эффект, что получает человек после 8 часов сна. Так же вы считаетесь сытым до конца дня. Если вы не можете отдохнуть под солнечным светом, вы можете спать и есть как обычный человек, потребляя то же самое количество пищи и количество времени на сон.

Зов леса. Выберете один заговор друида, вы можете его использовать. При достижении 3 уровня, вы можете произнести заклинание *опутывание* один раз. При достижении 5 уровня, вы можете произнести заклинание *рост растений* один раз. Вы должны окончить продолжительный отдых, прежде чем сможете наложить эти заклинания ещё раз с помощью данного умения. Базовой характеристикой для этих заклинаний является Мудрость.

Древолаз. Ваша скорость взбирания на дерево составляет 30 футов.

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на Общем языке и языке Сильван.

Разновидности. Когда сильва распространилась по мирам D&D, они поселились в джунглях и лесах. Со временем эти сильва получили свои собственные уникальные черты, зависящие от местности, в которой они проживали.

Лесные сильва

Лесные сильва обладают быстротой и скрытностью, присущей всем лесным жителям, и могут сливаться с растительностью и деревьями. В мирах D&D лесные сильва встречаются только в самых густых и отдаленных лесах. Их высокое и тонкое тело покрыто тонкой корой.

Увеличение характеристик. Значение вашей Ловкости увеличивается на 1.

Растительный камуфляж. Если вы неподвижно стоите, у вас есть преимущество на проверки Ловкости (Скрытности), пока вы в тени растений.

Сильва из джунглей

Сильва, проживающие в джунглях, более выносливые, чем их лесные двоюродные братья. Выживающие среди безжалостных монстров, которые бродят по большим джунглям миров D&D, они научились прекрасно видеть темноте.

Увеличение характеристик. Значение вашего Телосложения увеличивается на 1.

Темное зрение. Приученные к темным джунглям, вы имеете превосходное зрение в темноте и при тусклом освещении. На расстоянии в 60 футов вы при тусклом освещении можете видеть так, как будто это яркое освещение, и в темноте так, как будто это тусклое освещение. В темноте вы не можете различать цвета, только оттенки серого.

Пробужденный

Живые растения, наделенные интеллектом и способностью двигаться, подобно чуме губят землю. Пробужденные – это те заразы, которые обрели сознание и, хотя большинство из них все еще следуют за своими злыми создателями, пробужденные могут сойти с этого пути, если пожелают. Хотя и не все пробужденные склоняются ко злу, их все еще боятся и охотятся на них как на чудовищ, куда бы они не отправились.

Корни древа галтиаса

Легенды рассказывают о вампире по имени Галтиас, который изучал ужасную магию и сотворил жуткую башню под названием Шпиль Ночного Клыка. Галтиас был уничтожен, когда герой пронзил деревянным колом его сердце, но оружие впитало вместе с кровью и ужасную силу вампира. Со временем ростки новой жизни проросли из древесины, превратив его в побег. Безумный друид нашел этот побег, пересадил его в подземный грот, где он рос дальше и из его семян появились первые заразы.

Темное завоевание

Везде, где дерево или растение загрязнено частичкой темной силы, древо Галтиаса может прорасти, чтобы осквернить окружающий лес. Его зло распространяется через корни и почву к другим растениям, которые погибают или становятся заразами. В лесах, зараженных чумой, деревья и растения растут со сверхъестественной скоростью. Вьюны и подлесок быстро распространяются по зданиям и дорогам, убивая жителей и уничтожая целые деревни за несколько дней.

Управляемые злом

Пробужденные – независимые существа, но большинство действует под контролем древа Галтиаса, часто отражая привычки и черты сущности, которая породила их. Нападая на старых врагов своего предтечи или ища сокровища, ценные для него, они несут наследие давно утерянного зла.

Имена пробужденных

Обычно пробужденные используют первое имя, которое они услышат. Их имена могут основываться на именах эльфов, гномов, людей, полуросликов или любой другой расы, с которой они встретились.

Особенности пробужденных

Ваш персонаж пробужденный обладает рядом врождённых способностей, являющихся частью его темной природы.

Увеличение характеристик. Значение вашего Телосложения увеличивается на 2, а Силы на 1.

Возраст. Пробужденные начинают свою активность спустя несколько лет после прорастания и живут около 60 лет после пробуждения.

Мировоззрение. Большинство пробужденных имеют злое мировоззрение, служа древнему злу, при этом могут быть нейтральны и не склоняются к закону или хаосу.

Размер. Рост Пробужденных около 5-6 футов, а вес 150-200 фунтов. Ваш размер Средний.

Скорость. Ваша базовая скорость ходьбы составляет 30 футов.

Слепые чувства. Не имея настоящих глаз, пробужденные приспособились видеть без них. Вы получаете слепые чувства с радиусом 30 футов, и вы не подвержены ослеплению внутри этой области. Однако за границей этой области вы слепы.

Сжимающие лозы. Вы можете использовать заговор *шипастый кнут*. Базовой характеристикой для этого заклинания является Телосложение. После использования этого заговора вы можете бонусным действием схватить цель если она на расстоянии 5 футов от вас.

Природный доспех. Ваша кожа сделана из толстой коры и лоз. Если вы не носите доспехи, ваш КД равен 12 + ваш модификатор Ловкости.

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на Общем языке и любом по вашему выбору.

Грибнит

Грибниты, также называемые плесневым народом, по сути, являются грибками, существами, живущими в племенах, добывающих пропитание охотой и размножающихся спорами. Порождаемые красно-коричневой плесенью, грибниты наводняют леса, пещеры и руины, где она растет. Их поселения можно встретить в темных местах с теплым и влажным климатом, где эта плесень произрастает с избытком. Никто точно не знает, откуда взялась эта плесень. Одни рассказывают об искателях приключений, которые на отдаленном пике обнаружили плесень и грибнитов металлической пещере, полной странной жизни. Другая история гласит, что исследователи обнаружили плесень в кратере, оставленном падающей звездой, и грибнитов, заразивших джунгли поблизости.

Примитивная форма жизни

Грибниты чаще всего встречаются под землей или в густых лесах, где мало солнечного света. Они инстинктивно чувствуют родство с другими растениями и грибковыми существами, и их племена хорошо соседствуют с такими существами, как микониды, визгуны и лиловые грибы. Хотя грибниты предпочитают есть свежее мясо, кости и кровь, они могут поглощать питательные вещества из почвы и поэтому редко голодают. Все особи могут шипеть и издавать другие звуки, прогоняя воздух через рот, но только немногие избранные могут говорить в традиционном смысле. Между собой, грибниты общаются шипением и жестами, ритмично постукивая по телу. Постройки грибнитов крайне просты, а любое приспособление, которые они используют, скопировано у других рас.

Плесень порождает плесень

Грибниты происходят из останков гуманоидов или гигантов, погибших от плесени. День спустя из останков рождается несколько особей грибнитов. Если от красно-коричневой плесени умирает животное, то рождается негуманоидный грибнит, также называемый тернитом. Терниты не такие разумные, как грибниты, но имеют большие размеры и очень свирепый нрав, а также тело, покрытое шипами. Грибниты часто держат их как домашних животных, используя как сторожей.

Имена грибнитов

У грибнитов нет имен в привычном смысле этого слова, вместо этого у них есть просто набор коротких односложных звуков, которые легко запомнить.

Особенности грибнитов

Ваш персонаж грибнит обладает рядом врождённых способностей, являющихся частью его природы.

Увеличение характеристик. Значение вашей Ловкости увеличивается на 2, а Телосложения на 1.

Возраст. Грибниты – это недолговечные существа, которые рождаются полностью взрослыми. Продолжительность их жизни составляет около 30 лет.

Мировоззрение. Грибниты – простые существа, которые не склоняются к добру или злу, закону или хаосу. Чаще всего они истинно-нейтральные.

Размер. Рост Грибнитов около 3 футов и они весят около 40 фунтов. Ваш размер – Маленький.

Скорость. Ваша базовая скорость ходьбы составляет 30 футов.

Темное зрение. Приученные к темным подземельям, вы имеете превосходное зрение в темноте и при тусклом освещении. На расстоянии в 60 футов вы при тусклом освещении можете видеть так, как будто это яркое освещение, и в темноте так, как будто это тусклое освещение. В темноте вы не можете различать цвета, только оттенки серого.

Близость к земле. У вас есть сопротивление к урону от молний.

Внимательный. Вы владеете навыком Внимательность.

Растительный камуфляж. Когда вы неподвижно стоите, у вас есть преимущество на проверки Ловкости (Скрытности), пока вы находитесь в тени растений.

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на Общем языке и любом по вашему выбору.

Глава 2. Архетипы

В этой главе представлены шесть новых архетипов в дополнение к тем, что уже присутствуют в Книге игрока: Путь порчи, Коллегия Древних, Круг Плодородия, Путь шипов, Повелитель Растений и Отмеченный порчей. Эти новые опции доступны, когда вы создаёте нового персонажа, при условии, что Мастер допускает их для своей кампании.

Путь дикости

В сердце каждого варвара пылает ярость, и в этом горниле выплавляется путь к величию варвара. Разные варвары связывают свою ярость с разными источниками.

Путь порчи

Путь Порчи – это нечестивый путь, происходящий от того же источника, что и заразы, а именно Древо Галтиаса. Получая силу от этого темного источника, вы можете использовать свой гнев для превращения в чудовищное сплетение из лоз и ветвей. Во время трансформации, вы можете поглощать и сдавливать своих врагов, раздирая их на части.

Осквернённая трансформация

Если вы выбрали этот путь, то начиная с 3 уровня, находясь в состоянии ярости, вы можете превратиться в осквернённого монстра. Во время ярости, когда вы попадаете по существу рукопашной атакой, вы можете бонусным действием попытаться схватить цель с помощью осквернённых лоз, прорастающих из вашего тела. Этот прием не требует свободной руки, но в остальном следует всем правилам для захвата. У вас может быть 1 существо, удерживаемое этим приемом за раз.
Если у вас есть удерживаемое существо, то бонусным действием, вы можете нанести ему дробящий урон, равный половине уровня варвара, округленного вверх.

Ложная внешность

Начиная с 6 уровня, вы можете скрыться от врагов, приняв вид растения. Действием, вы можете замаскироваться под части растения, такие как кора дерева, большой куст или кусок толстой лозы. Когда вы это делаете, то вы получаете преимущество на все проверки Ловкости (Скрытности) пока остаетесь неподвижными или не совершите действие.

Неестественный рост

На 10 уровне вы можете сотворить заклинание *рост растений* один раз с помощью этого умения и вы должны завершить продолжительный отдых, чтобы использовать его повторно.

Быстрый захват

Начиная с 14 уровня, всякий раз, когда вы получаете урон от существа в пределах 5 футов от вас, находясь в ярости, вы можете реакцией захватить атакующего своими лозами. Этот захват не требует свободной руки, и вы можете удерживать одно существо, с помощью этого умения за раз.

Если вы используете осквернённую трансформацию, для сжатия захваченного существа, вы так же наносите урон существу, удерживаемым этим умением.

Коллегии бардов

Барды не любят одиночество. Они разыскивают друг друга, чтобы обменяться песнями и историями, похвастаться достижениями и поделиться знаниями. Барды образуют открытые ассоциации, называемые коллегиями, которые помогают им собираться вместе, и способствуют сохранению традиций.

Коллегия древних

Барды Коллегии Древних имеют глубокие познания в области магии природы, и они часто путешествуют по дикой местности, собирая знания о магии земли. Они часто становятся блуждающими певцами и скальдами, путешествующими по древним лесам и давно заброшенным трактам. Они хотят, прежде всего, защищать природу и соблюдать ее законы. Барды этой коллегии часто рассказывают истории о больших наводнениях и хороших урожаях, громадных штормах и пугающих бурях. Они учатся быть с природой один на один.

Дополнительные навыки

Присоединяясь к коллегии древних на 3 уровне, вы получаете владение средними доспехами, щитами и навыком Природа.

Слова древних

Также на 3 уровне вы узнаете, как управлять растениями, заставляя их оплетать ноги ваших врагов, препятствуя их движению. Когда видимое вами существо, в радиусе 60 футов от вас, начинает движение, вы можете реакцией потратить одну кость вдохновения барда, чтобы уменьшить скорость существа на количество футов равное броску кости вдохновения, умноженному на 5 до конца его хода. Вы не можете снизить скорость существа ниже 5 футов.

Рука древних

Начиная с 6 уровня, вы можете произносить заклинание *рука гаи*, не расходуя ячейки заклинания и материальные компоненты.

Песнь пробуждения

На 14 уровне вы изучаете древнюю мелодию, которая может пробудить к жизни маленький немагический куст. Стоя рядом с ним, вы поете в течение 1 минуты и должны сделать бросок кости вдохновения барда. Результат броска добавьте в качестве временных ОЗ пробужденного куста. Куст остается живым и под вашим контролем, пока вы не закончите продолжительный отдых, после чего он вернется к нормальному существованию.

Бонусным действием, вы можете отдать приказ любому кусту, пробужденному этим умением. Кроме того, всякий раз, когда вы произносите заклинание, пробужденный куст может быть источником, как будто он произнес заклинание. Куст должен быть в пределах 60 футов от вас, и он должен использовать свою реакцию, чтобы стать источником заклинания, когда вы его произносите. Если заклинание требует броска атаки, вы используете ваш модификатор атаки для броска атаки.

Круги друидов

Немногие знают, что друиды составляют единое общество, существующее помимо любых политических границ. Любой друид считается частью общества, даже если живёт настолько изолированно, что никогда не видел высокопоставленных собратьев и не бывал на собраниях. В местном масштабе друиды объединены в круги, связанные общими убеждениями о природе, равновесии и роли друида.

Круг плодородия

Друиды Круга Плодородия дольше всех изучают древние ритуалы и тайные знания магии растений. Эти друиды встречаются друг с другом, принимая форму растений, и делятся своей мудростью и тайнами. Для непосвящённых это выглядит как шелест кустарников или деревьев. Будучи членом этого круга, ваша магия позволяет вам быть единым с природой, получая сложный контроль над растениями вокруг вас.

Растительная дикая форма

Когда вы выбираете этот круг на 2 уровне, вы получаете возможность использовать Дикую форму, чтобы принять форму растения. Когда вы трансформируетесь в растение, ваш показатель опасности увеличивается до 1. Начиная с 6 уровня, вы можете превратиться в растение с показатель опасности равным вашему уровню друида, разделенного на 3, округленного вниз.

Говорящий с растениями

Также на 2 уровне, когда вы превращаетесь в растение, вы получаете возможность управлять ближайшими немагическими растениями. Действием вы можете превратить обычную местность в сложнопроходимую и наоборот, управляя ростом растений в радиусе 5 футов, от вас. Это продолжается в течение 10 минут, после чего растения возвращаются в обычное состояние. Кроме того, пока вы в форме растения, вы игнорируете сложнопроходимую местность, если она образована растениями.

Пустить корни

Начиная с 6 уровня, вы получаете возможность, находясь в своей обычной форме, пустив корни, создать защитный покров из коры вокруг себя. Действием вы можете пустить корни в землю, уменьшив свою скорость до 0, но получив преимущество в проверках против сбивания и перемещения. Этот эффект длится, пока вы находитесь в сознании или не окончите его бонусным действием. Так же, вы получаете сопротивление к урону от режущего, колющего и дробящего немагического оружия.

Хранитель леса

На 10 уровне вы можете потратить два использования Дикой формы, чтобы превратиться в Единорога. После использования этого умения вы не можете использовать его снова, пока не закончите продолжительный отдых.

Единство с природой

Начиная с 14 уровня, вы получаете возможность произносить заклинания *дубовая кожа* и *разговор с растениями* по своему желанию, не затрачивая ячейки заклинания или материальных компонентов.

Монастырские традиции

В монастырях мультивселенной следуют трём основным традициям. Большинство монастырей следуют какой-то одной традиции, но в некоторых почитают все, и обучают монахов согласно их способностям и желаниям. Все три традиции основываются на одних и тех же базовых техниках. Различия проявляются при более глубоком изучении.

Путь шипов

Вы следуете монашеской традиции, которая учит вас использовать силы природы, которая стала продолжением вас. Следуя этому пути, вы изучаете методы управления растениями, позволяя им изменяться согласно вашей воле и помогать вам и в бою, и вне его.

Ученик дикой природы

Когда вы выбираете эту традицию на 3 уровне, вы изучаете магические практики, которые используют силу природы. Для их использования вы должны тратить очки ци каждый раз, при их применении. Вы знаете практику *естественная гармония* и любую другую по вашему выбору, которые подробно описаны в Природных Практиках ниже. Вы узнаете одну дополнительную практику по вашему выбору на 6, 11 и 17 уровнях. Каждый раз, когда вы изучаете новую практику, вы можете также заменить одну из ранее изученных практик другую, на свой выбор.

Накладывание природных заклинаний. Некоторые природные практики позволяют вам накладывать заклинания. При использовании этих заклинаний, вы используете обычное время накладывания и прочие правила, но не нуждаетесь в материальных компонентах. При достижении 5 уровня в этом классе, вы можете тратить очки ци для усиления заклинаний, полученные благодаря природным практикам, если эти заклинания увеличивают свою эффективность с уровнем, как например *острые листья*. Уровень заклинания увеличивается на 1 за каждое потраченное очко ци. Например, если вы монах 5 уровня и используете *природное оружие*, для накладывания заклинания *острые листья*, вы можете потратить 3 очка ци, чтобы создать его как заклинание 2-го уровня (базовая стоимость использования практики составляет 2 очка ци плюс еще 1). Максимальное количество очков ци, которое может быть потрачено на одно заклинание, определяется вашим уровнем монаха и указано в таблице.

Заклинания и Очки Ци

Уровень монаха	Максимальное количество ци на заклинание
5-8	3
9-12	4
13-16	5
17-20	6

Природные практики

Все практики представлены в алфавитном порядке. Если практика требует определенного уровня, вы должны достигнуть этого уровня монаха, чтоб изучить ее.

Атакующая лоза (требуется 6 уровень). Вы можете потратить 3 очка ци, чтобы использовать заклинание *дикая лоза*.

Волна шипов (требуется 11 уровень). Вы можете потратить 4 очка ци, чтобы использовать заклинание *заросли терновника*.

Древесный кулак (требуется 17 уровень). Вы можете потратить 5 очка ци, чтобы использовать заклинание *древесный захват*.

Дыхание боли (требуется 6 уровень). Вы можете потратить 3 очка ци, чтобы использовать заклинание *конус шипов*.

Естественная гармония. Вы можете использовать свое действие для кратковременного контролирования природы, создавая один из следующих эффектов:

- Создать безобидный, мгновенный эффект, например, запах цветов или шелест листьев.
- Вызвать цветение цветов или созревание плодов.
- Изменить цвет растений на 1 минуту, внутри 5 футового куба.
- Изменить форму растений на 1 минуту, внутри 5 футового куба.

Захват лозы (требуется 17 уровень). Вы можете потратить 5 очков ци, чтобы использовать заклинание *цепкая лоза*.

Земляная тюрьма. Вы можете потратить 2 очка ци, чтобы использовать заклинание *опутывание*.

Земляной клык (требуется 6 уровень). Вы можете потратить 3 очка ци, чтобы использовать заклинание *взрывное зерно*.

Мост весны. Вы можете потратить 2 очка ци, чтобы использовать заклинание *древесный мост*.

Падение древа (требуется 11 уровень). Вы можете потратить 4 очка ци, чтобы использовать заклинание *падение*.

Природная связь. Вы можете потратить 2 очка ци, чтобы использовать заклинание *споры телепатической связи*.

Природное оружие. Вы можете потратить 2 очка ци, чтобы использовать заклинание *острые листья*.

Пронзающий кулак (требуется 11 уровень). Вы можете потратить 4 очка ци, чтобы использовать заклинание *пронзающий корень*.

Скрытая роща. Вы можете потратить 2 очка ци, чтобы использовать заклинание *беспорядочный рост*.

Растительная рука. Вы можете потратить 2 очка ци, чтобы использовать заклинание *рука гаи*. Рука использует безоружный удар с вашей костью урона.

Шаги дриады (требуется 17 уровень). Вы можете потратить 6 очка ци, чтобы использовать заклинание *пути дриады*.

Архетипы следопыта

В дополнение к двум идеалам следопыта, представленным в Книге игрока, здесь приведен третий – Повелитель растений.

Повелитель растений

Архетип Повелитель растений является альтернативой Повелителю зверей, и устанавливает связь между следопытом и разумным растением. Объединяя усилия, растение и следопыт работают как одно целое, борясь с чудовищными врагами, угрожающими цивилизации и дикой природе. Повелители растений заботливо выращивают свои магические растения, посвящая себя идеалу сотрудничества со своим питомцем.

Спутник следопыта

На 3 уровне вы узнаете ритуал, который создает магическую связь между вами и небольшим разумным растением. Этот ритуал расходует 1 час времени, и может быть выполнен на коротком отдыхе. По завершении этого ритуала, растение приобретает магические способности, которые вы можете использовать.

В качестве бонусного действия, вы можете бросить растение на расстояние до 30 футов, которое прорастает в месте падения. Размер проросшего растения Маленький, оно имеет 8 Силы, 14 Ловкость, 10 Телосложения, 5 Мудрости, 3 Интеллекта и 1 Харизмы. Класс его доспехов определяется как 10 + ваш бонус владения, а количество очков жизни равно 8 + удвоенный уровень следопыта. Растение не может передвигаться, пока вы осторожно не выкопаете его из земли, потратив 1 минуту. Если жизни растения опускаются до 0, оно превращается в маленькое семечко, до тех пор, пока вы не закончите короткий отдых. Проросшему растению вы можете давать следующие команды:

Удар шипами. В качестве бонусного действия, вы можете заставить растение стрелять шипами во врага, которого вы можете видеть в радиусе 20 футов от растения. Совершите магическую атаку дальнего боя, чтобы атаковать противника, использовав ваш класс атаки заклинаниями. При попадании цель получает 1к4 колющего урона.

Этот урон увеличивается на 1к4, когда вы достигаете 5 уровня (2к4), 11 уровня (3d4) и 17-й уровня (4d4).

Подножка. Когда существо размера Большой или меньше, которое вы можете видеть, находится в пределах 5 футов от растения, вы можете использовать свою реакцию для приказа питомцу опутать ноги цели. Существо должно преуспеть в спасброске Ловкости против сложности ваших заклинаний или будет сбито с ног.

Растительная сила

На 7 уровне вы можете улучшить одно умение своего питомца:

Улучшенный выстрел шипами. Всякий раз, когда выстрел шипами поражает цель, следующую атаку против этой цели вы совершаете с преимуществом.

Улучшенная подножка. Радиус опутывания увеличивается до 15 футов.

Жуткие удары

Начиная с 11 уровня, ваш питомец совершает *выстрел шипами* с преимуществом, а вражеские существа получают помеху к спасброску против *подножки*.

Связь с природой

Начиная с 15 уровня, вы и ваш питомец можете защищать друг друга. В конце каждого из ваших ходов, если вы находитесь в пределах 5 футов от вашего питомца, вы можете либо защищать его, либо он может защищать вас до начала вашего следующего хода. Если вы защищаете питомца, атаки против него совершаются с помехой, а если он защищает вас, то против вас.

Происхождение чародея

У каждого чародея разный источник происхождения его врожденной магии. Существует множество различных источников этой силы.

Отмеченный порчей

Ваша врожденная магия происходит из разрушительной силы Древа Галтиаса. Большинство чародеев этого происхождения получили свои силы, пережив встречу с заразой или через контакт с пораженной порчей землей или растениями, например потребление их, в течение нескольких недель или даже месяцев. Какая бы ни была причина, эта сила позволяет вам оживлять заразы, как если бы вы были живым Древом Галтиаса.

Создание заразы

Начиная с того момента, когда вы выбираете это происхождение на 1 уровне, вы получаете способность оживить растение для выполнения ваших приказов. В качестве действия, вы можете коснуться кучи веточек и наполнить их магией, пробуждая малую заразу. Этот существо не может атаковать, но может совершать другие действия как обычно. Если оно находится в пределах 150 футов от вас, вы можете мысленно отдать приказ ему переместиться (действия не требуется). Кроме того, в качестве действия, вы можете видеть и слышать с помощью чувств создания до начала вашего следующего хода. В течение этого времени, вы сами лишаетесь зрения и слуха. У вас может быть только одно подобное существо, созданное с помощью этого умения.

Гниение

Также на 1 уровне ваше прикосновение может вызвать гниение объектов и растений. Вы можете коснуться растения или объекта, сделанного из растительных материалов, Маленького размера или меньше и, в течение следующей минуты, цель медленно гниет так, как будто прошел год. Эта функция может использоваться только один раз на любом конкретном растении или объекте.

Пробуждение

На 6 уровне вы получаете способность превращать растения в *игольчатую заразу*. Вы касаетесь живых растений и заражаете их темной магией, потратив 1 минуту и три очка чародейства, пробуждая их *игольчатую заразу*. Созданные вами заразы, имеют количество очков здоровья равные вашему удвоенному уровню чародея. Они прибавляют ваш бонус владения к броскам атаки и наносимому урону.

В каждый ваш ход, вы можете использовать бонусное действие для отдачи мысленного приказа любому, созданному вами существу с помощью этого умения, которое находится в пределах 60 футов от вас. Если вы управляете несколькими существами, вы можете отдать приказ любому из них или всем, в одно и то же время. Вы решаете, какое действие будет совершать существо, и куда оно будет перемещаться в следующий ход, или вы можете отдать общий приказ, например, для охраны определенной комнаты или коридора. Если вы не выдаете никаких приказов, существо только защищает себя от враждебных существ. После получения приказа существо продолжает следовать за ним, пока его задача не будет выполнена.

Когда вы оканчиваете продолжительный отдых, все существа, созданные с помощью этого умения, возвращаются к исходной форме.

Пробуждающий приказ

Начиная с 14 уровня, вы можете создавать *вьющуюся заразу* так же, как вы создаете *игольчатую заразу*. Следуя тем же правилам пробуждения, вы можете пробудить заразу, расходуя 4 очка чародейства. *Вьющаяся зараза* подчиняется тем же правилам, что и *игольчатая зараза*, за исключением того, что вы можете отдавать ей приказ на расстоянии до 500 футов. Так же, вы можете выбрать любое количество *игольчатых заразы* в пределах 60 футов от *вьющейся заразы* и отдать им тот же самый приказ.

Неутомимое войско

Начиная с 18 уровня, вы можете возродить к жизни ваши заразы, сразу после их смерти. В качестве действия вы можете коснуться заразы, чье здоровье уменьшилось до 0 не позже 1 минуты назад и, потратив 1 очко чародейства, оживить его с половиной очков жизни от их максимума.

Глава 3. Заклинания

В этой главе описаны новые заклинания для многих классов из Книги игрока. Заклинания предоставляют различные способы использования сил дикой природы и будут особенно полезны для друидов и следопытов. Ваш Мастер определяет, доступны ли эти заклинания при создании персонажа, могут ли они быть обнаружены в сокровищнице или вы наткнулись на них в древней библиотеке или ином хранилище магических знаний.

Список заклинаний

Ниже приведен список заклинаний, показывающий доступные заклинания для каждого класса; в скобках отмечено, к какой школе принадлежат заклинания.

Заклинания барда

Заговоры (0 уровень)
Крепкий росток (призыв)
Оплетающая лоза (призыв)

1 уровень
Беспорядочный рост (призыв)
Древесный мост (преобразование, ритуал)
Острые листья (преобразование)
Споры телепатической связи (призыв)

2 уровень
Дикая лоза (преобразование)

3 уровень
Конус шипов (призыв)
Пронзающий корень (призыв)

4 уровень
Облако спор (призыв)

5 уровень
Поражающая разум спора (призыв)

Заклинания жреца

Заговоры (0 уровень)
Оплетающая лоза (призыв)
Шипастый щит (призыв)

1 уровень
Древесный мост (преобразование, ритуал)
Споры телепатической связи (призыв)

3 уровень
Конус шипов (призыв)
Падение (проявление)

5 уровень
Поражающая разум спора (призыв)

Заклинания друида

Заговоры (0 уровень)
Изменение растений (преобразование)
Крепкий росток (призыв)
Пронзающий шип (призыв)
Оплетающая лоза (призыв)
Шипастый щит (призыв)

1 уровень
Беспорядочный рост (призыв)
Древесный мост (преобразование, ритуал)
Острые листья (преобразование)
Рука Гаи (призыв)
Споры телепатической связи (призыв)

2 уровень
Дикая лоза (преобразование)
Взрывное зерно (призыв)

3 уровень
Заросли терновника (призыв)
Конус шипов (призыв)
Пронзающий корень (призыв)

4 уровень
Древесный захват (преобразование)
Облако спор (призыв)
Призыв малых древней (призыв)

5 уровень
Поражающая разум спора (призыв)
Призыв взрослого древня (призыв)

6 уровень
Пути дриады (преобразование)

Заклинания паладина

2 уровень
Заражающий удар (проявление)

Заклинания следопыта

1 уровень
Острые листья (преобразование)
Рука Гаи (призыв)

2 уровень
Дикая лоза (преобразование)

3 уровень
Заросли терновника (призыв)
Конус шипов (призыв)
Падение (проявление)
Пронзающий корень (призыв)

4 уровень
Древесный захват (преобразование)
Призыв малых древней (призыв)

5 уровень
Призыв взрослого древня (призыв)

Заклинания чародея

Заговоры (0 уровень)
Изменение растений (преобразование)
Оплетающая лоза (призыв)
Пронзающий шип (призыв)

1 уровень
Беспорядочный рост (призыв)
Древесный мост (преобразование, ритуал)
Острые листья (преобразование)
Споры телепатической связи (призыв)

2 уровень
Дикая лоза (преобразование)
Взрывное зерно (призыв)

3 уровень
Заросли терновника (призыв)
Падение (проявление)
Пронзающий корень (призыв)

4 уровень
Облако спор (призыв)
Древесный захват (преобразование)

Заклинания колдуна

Заговоры (0 уровень)
Оплетающая лоза (призыв)
Пронзающий шип (призыв)

1 уровень
Острые листья (преобразование)
Рука Гаи (призыв)
Споры телепатической связи (призыв)

2 уровень
Взрывное зерно (призыв)

3 уровень
Конус шипов (призыв)
Падение (проявление)
Пронзающий корень (призыв)

Заклинания волшебника

Заговоры (0 уровень)
Изменение растений (преобразование)
Крепкий росток (призыв)
Оплетающая лоза (призыв)
Пронзающий шип (призыв)

1 уровень
Беспорядочный рост (призыв)
Древесный мост (преобразование, ритуал)
Острые листья (преобразование)
Рука Гаи (призыв)
Споры телепатической связи (призыв)

2 уровень
Взрывное зерно (призыв)
Дикая лоза (преобразование)

3 уровень
Заросли терновника (призыв)
Конус шипов (призыв)
Падение (проявление)
Пронзающий корень (призыв)

4 уровень
Облако спор (призыв)
Призыв малых древней (призыв)

5 уровень
Поражающая разум спора (призыв)
Призыв взрослого древня (призыв)

Описание заклинаний

Заклинания представлены в алфавитном порядке.

Беспорядочный рост

1 уровень, призыв

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы создаете зону с густой растительностью радиусом 10 футов с центром в указанной вами точке в пределах дальности заклинания. Растительность распространяется, огибая углы, делая местность сильно затемненной и труднопроходимой. Растительность существует, пока действует заклинание или до тех пор, пока не будет уничтожена. Если поджечь растительность, то она вспыхивает и тут же сгорает. Каждое существо в области должно сделать спасбросок Ловкости и при провале оно получает 2к6 огненного урона или половину при успехе.

На более высоких кругах. Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 круга или выше, радиус увеличивается на 10 футов за каждый круг выше второго.

Взрывное зерно

2 уровень, призыв

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенно

Вы призываете взрывающееся зерно, которое можете метнуть в цель пределах дальности заклинания. Совершите дальнобойную атаку заклинанием против цели. При попадании цель получает 4к4 огненного урона. Неважно попали вы или промахнулись, зерно падает на землю и издает сильный шипящий звук. В начале следующего вашего хода, зерно взрывается, и каждое существо в радиусе 10 футов от места падения должно сделать спасбросок Ловкости. При провале оно получает 3к4 огненного урона, а при успехе - половину.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 3 круга или выше, то начальный урон и урон от взрыва возрастает на 1к4 за каждый круг выше второго.

Дикая лоза

2 уровень, преобразование

Время накладывания: 1 бонусное действие
Дистанция: Заклинатель
Компоненты: В, С, М (грибная спора)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы превращаете одну из ваших рук в удлиняющуюся лозу, чей конец прилипает к любой поверхности, к которой прикоснется. Вы не можете этой рукой использовать оружие, объекты или предметы, но можете совершать следующие действия:

Захват существа. Бонусным действием вы выбрасываете свою лозу вперед, пытаясь захватить одну цель в пределах 20 футов от вас. Цель должна преуспеть в спасброске Ловкости или будет подтянута на 10 футов к вам.

Прицепиться к поверхности. Бонусным действием в ваш ход, или реакцией когда вы падаете, вы можете притянуться к стене или потолку, зацепившись за них своей рукой из лозы, в пределах 20 футов от вас. Вы можете оставаться подвешенным, пока не решите отцепиться или концентрация не закончится.

Древесный захват

4 уровень, преобразование

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 30 футов
Компоненты: В, С, М (маленькая веточка)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы приказываете дереву с помощью ветвей, схватить, притянуть и удерживать существо в пределах 10 футов от него. Цель должна преуспеть в спасброске Ловкости или получит 6к8 дробящего урона, будет притянуто к дереву и опутано ветвями. Удерживаемое существо может действием совершить проверку Силы или Ловкости на выбор существа, против сложности вашего заклинания, чтобы освободиться.

Древесный мост

1 уровень, призыв, ритуал

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 10 футов
Компоненты: В, С, М (веточка дерева)
Длительность: 1 час

Вы призываете крупные ветви, которые прорастают из указанной вами точке на поверхности, создавая временный мост длиной до 20 футов. Мост может выдержать нагрузку до 600 фунтов за один раз, имеет КД 10 и 50 ОЗ. Если прочность моста уменьшается до нуля, то он обрушивается и немедленно увядает.

На более высоких кругах. Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 круга или выше, длина моста увеличивается на 10 футов, грузоподъемность на 100 фунтов, а его ОЗ - на 25 за каждый круг выше второго.

Заражающий удар

2 уровень, преобразование

Время накладывания: 1 бонусное действие
Дистанция: Заклинатель
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Пока действует заклинание, ваша следующая рукопашная атака оружием сопровождается облаком спор. Удар наносит дополнительные 2к6 урона ядом и цель должна совершить спасбросок Телосложения или будет оглушена до конца своего следующего хода спорами, проникшими в ее тело.

Заросли терновника

3 уровень, призыв

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В, С, М (терновый шип)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы вызываете шипастые лозы, которые растут по выбранному направлению от вас вдоль линии шириной 5 футов и длиной 10 футов, оплетая все, на своем пути, делая местность труднопроходимой. В начале каждого ващего хода эта линия удлинняется на 5 футов. Когда существо попадает в эту область оно должно совершить спасбросок Ловкости или получит 2к6 колющего урона и будет опутанно. В начале своего хода опутанное существо получает 2к6 колющего урона и сдвигается на 5 футов по направлению роста лоз и может действием сделать проверку Силы или Ловкости по своему выбору, против сложности вашего заклинания, чтобы при успехе совободиться.

Изменение растений

заговор, преобразование

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 30 футов
Компоненты: С
Длительность: 1 час

Вы выбираете немагическое растение, занимающее 10-футовый куб, которое вы можете видеть в пределах дальности заклинания. Вы изменяете выбранное растение им одним из следующих способов:

- Вы меняете цвет растения на 1 час.
- Вы придаете растению новую форму. Его ветви и листья могут скручиваться в слова, создавать изображения или фигуры. Эти изменения остаются в течение 1 часа.
- Вы можете изменить ландшафт вокруг растения, на труднопроходимый или обычный ландшафт. Это изменение длится 1 час.

Если вы произносите это заклинание несколько раз, вы можете получить не более двух из его эффектов одновременно, и вы можете прекратить любой эффект потратив действие.

Конус шипов

3 уровень, призыв

Время накладывания: 1 бонусное действие
Дистанция: Заклинатель
Компоненты: В, С, М (терновый шип)
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Из ваших рук вырывается поток шипов, который пронзает всех существ на своем пути. Каждое существо в области 20 футового конуса должно сделать спасбросок Ловкости и при провале получит 6к6 колющего урона, а также до начала вашего следующего хода будет получать дополнительно 1к6 колющего урона от любых успешных атак оружием. В случае успеха, существо получает половину урона и не получает дополнительного урона.

На более высоких кругах. Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 4 круга или выше, начальный урон увеличивается на 1к6 за каждый круг выше третьего.

Крепкий росток

заговор, призыв

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В, С, М (росток)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы призываете маленький росток с радиусом досягаемости в 5 футов, в указанной вами точке. Всякий раз, когда существо приближается к ростку, на расстояние 5 футов, вы можете использовать свою реакцию, чтобы схватить его за ноги, остановив его движение. Цель должна преуспеть в спасброске Ловкости или ее передвижение закончится до начала следующего хода.

Облако спор

4 уровень, призыв

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В, С, М (грибная спора)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Облако галлюциногенных спор заполняет сферу радиусом 20 футов вокруг указанной точки в пределах дальности заклинания. Туман огибает углы и продолжается до тех пор, пока действует заклинание, или пока сильный ветер не развеет его. Область действия считается сильно затемненной. Когда существо впервые за ход входит в область действия

или начинает свой ход в ней, оно должно сделать спасбросок Телосложения. В случае провала оно получает 2к8 урона ядом, а в случае успеха - половину этого урона и не отравляется. Отравленная цель недееспособна, и ее скорость снижается до 0, пока она галлюцинирует. Существа подвергаются воздействию заклинания, даже если они задерживают дыхание или вовсе не нуждаются в дыхании.

На более высоких кругах. Если вы накладываете заклинание, используя ячейку 5 круга или выше, то урон увеличивается на 1к8 за каждый круг выше четвертого.

Оплетающая лоза

заговор, призыв

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 20 футов
Компоненты: В, С, М (маленькая веточка)
Длительность: 1 минута

Выберете видимое вами существо в пределах дальности заклинания. Это существо должно преуспеть в спасброске Ловкости или будет связано с вами созданной вами лозой. Связанное существо должно делать проверку Силы против сложности ваших заклинаний всякий раз, когда оно пытается переместиться на расстоянии более 20 футов от вас. Существа, превосходящие вас по размеру, совершают эту проверку с преимуществом. В случае провала существо не может более передвигаться в этот ход, а при успехе - лоза исчезает и заклинание заканчивается.

Острые листья

1 уровень, преобразование

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Вы касаетесь листьев, наполняя их магией, делая их твердыми, а края острыми. Вы можете зачаровать до 6 листьев таким способом, после чего вы или кто-то другой можете совершить дальнобойную атаку, метая лист на расстояние до 60 футов. Каждая такая атака совершается с преимуществом, но бонусом к атаке является ваш модификатор параметра заклинания, а не модификатор параметра броска. При попадании атака листом наносит 2к4 + модификатор параметра вашего заклинания рубящего урона. Промах или попадание заканчивает действие заклинания на листе.

На более высоких кругах. Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 круга или выше, то количество листов увеличивается на 2, а урон на 1к4 за каждый круг выше первого.

Падение

3 уровень, проявление

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 30 футов
Компоненты: В, С, М (осколок лезвия топора)
Длительность: Мгновенно

Вы вызываете падение дерева, нанося ущерб всем существам на своем пути. Вы выбираете направление падения дерева, а область изменяется в зависимости от высоты дерева. Вы не можете накладывать это заклинание на дерево с диаметром более 5 футов. Каждое существо в пределах линии падения должно преуспеть в спасброске Ловкости или получит 7к8 дробящего урона. Упавшее дерево остается на земле, и может обеспечивать частичное укрытие.

Поражающая разум спора

5 уровень, призыв

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 30 футов
Компоненты: В, С
Длительность: До рассеивания

Вы призываете маленький росток с радиусом досягаемости в 5 футов, в указанной вами точке. Существо должно преуспеть в спасброске Телосложения или стать жертвой споры. При успехе существо знает, что оно было целью заклинания, а при провале спора незаметно входит в мозг. Другое существо может обнаружить спору, сделав проверку Внимательности против сложности вашего заклинания. При успехе спора может быть удалена как другая болезнь. Спора медленно растет со временем, заражая мозг существа, давая вам контроль над ним:

Через 10 дней. Вы всегда знаете общее местоположение существа, если вы находитесь на одном плане с ним.

Через 30 дней. Бонусным действием вы можете прочитать поверхностные мысли существа. Если вы выполняете это действие час, то получаете доступ ко всем мыслям существа. Рассеивание заклинания нанесет 5к8 психического урона существу.

Через 1 год. Вы можете наложить Приказ на существо, не затрачивая ячейки и материальных компонентов. Рассеивание заклинания нанесет 10к8 психического урона существу.

Призыв взрослого древня

5 уровень, призыв

Время накладывания: 1 минута
Дистанция: 90 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Выберите область из живых растений в пределах дальности заклинания, которая заполняет куб со стороной 10 футов. Взрослый древень с уровнем опасности 5 или ниже появляется в незанятом месте в пределах 10 футов. Он исчезает, когда его ОЗ падают до 0, или когда заклинание заканчивается. Древень дружественнен по отношению к вам и вашим союзникам. Он подчиняется вашим вербальным приказам (действия не требуется), если они не противоречат его мировоззрению. Если вы не отдаете никаких приказов, то древень защищает себя от враждебных существ, и не совершает других действий. Если ваша концентрация нарушена, то древень становится враждебным по отношению к вам и вашим союзникам и может атаковать. Неконтролируемого древня нельзя отозвать, и он исчезает через час после призыва.

На более высоких кругах. Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 6 круга или выше, показатель опасности увеличивается на 1 за каждый круг выше пятого.

Призыв малых древней

4 уровень, призыв

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 90 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Вы призываете древней, которые появляются в незанятых местах, которые вы можете видеть в пределах дальности заклинания.

- Один древень с показателем опасности 2 или ниже.
- Два древня с показателем опасности 1 или ниже.
- Четыре древня с показателем опасности 1/2 или ниже
- Восемь древней с показателем опасности 1/4 или ниже.

Древни исчезают, когда их хиты опускаются до 0 или когда заклинание оканчивается. Призванные существа дружественны к вам и вашим спутникам. Они подчиняются отданным вами устно командам (действие не требуется). Если вы не отдаёте команду, они защищаются от враждебных существ, но действий не совершают.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 6 круга, то можете вызвать в два раза больше существ, за ячейку 8 круга в три раза.

Пронзающий корень

3 уровень, призыв

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Вы призываете толстый корень, который мгновенно прорастает из земли в указанной вами точке. Каждое существо на линии шириной 5 футов и длинной 30 футов, начиная от указанной вами точки, должно преуспеть в спасброске Ловкости или будет отброшено на длину корня и по направлению его роста. Если корень упирается в твердую поверхность, например стену, то он немедленно останавливается и прижимает собой всех существ, сбитых на пути к этой поверхности. Каждое такое существо получает 3к4 колющего урона и удерживается прижатым к преграде. Удерживаемое существо может действием совершить проверку Силы или Ловкости на его выбор, против сложности вашего заклинания, чтобы освободиться.

Пронзающий шип

заговор, призыв

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 30 футов
Компоненты: В, С, М (терновый шип)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы бросаете острый магический шип в существо в пределах дальности заклинания. Совершите дальнобойную атаку заклинанием. При попадании цель получает 2к4 колющего урона, а шип остается внутри существа на время действия заклинания или пока шип не взорвется. Если существо поражено заклинанием первого круга или выше, шип поглощает магическую силу заклинания и взрывается россыпью мелких шипов, нанося 1к4 колющего урона существу. Все существа в радиусе 5 футов должны преуспеть в спасброске Ловкости или получают 1к4 колющего урона.

Начальный урон и урон от взрыва увеличивается на 5 уровне (3к4\2к4), 11 уровне (5к4\3к4), 17 уровень (6к4\5к4).

Пути дриады

6 уровень, преобразование

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 400 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Вы выбираете до 10 больших или огромных неодушевленных деревьев, которые можете видеть в пределах дальности заклинания. Пока заклинание действует, вы и до 10 других существ по вашему выбору могут войти в одно из этих деревьев и выйти из любого, на которое нацелено это заклинание, используя 5 футов передвижения. Каждое существо может использовать этот способ перемещения только раз за раунд.

На более высоких кругах. Если вы накладываете заклинание, используя ячейку 7 круга или выше, то дистанция увеличивается на 200 футов, а количество деревьев на 2 за каждый круг выше шестого.

Рука гаи

1 уровень, призыв

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 30 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

На короткое время вы создаете руку из сорняков и ветвей, которая прорастает в указанной видимой вами точке в пределах дальности заклинания. Когда вы произносите это заклинание, вы можете вооружить руку любым оружием ближнего боя, иначе она наносит 1к4 дробящего урона. В качестве бонусного действия вы можете заставить руку атаковать цель в пределах 10 футов от нее. Сделайте рукопашную атаку, и при попадании рука нанесет 1к4 + модификатор параметра заклинания дробящего урона. Если вы передали руке оружие, то тип повреждений и урон определяется этим оружием.

Споры телепатической связи

1 уровень, призыв

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: Заклинатель
Компоненты: В, С, М (грибная спора)
Длительность: 1 час

Вы призываете особые споры в радиусе 30 футов вокруг себя. Эти споры огибают углы и влияют только на существ с интеллектом 2 или выше, которые не являются нежитью, конструктами или элементалями. Пока длится заклинание эти существа могут общаться телепатически друг с другом на расстоянии не превышающим 60 футов.

Шипастый щит

заговор, призыв

Время накладывания: 1 бонусное действие
Дистанция: Заклинатель
Компоненты: В, С
Длительность: 1 минута

Вы призываете деревянный щит, усеянный шипами, в свою свободную руку по вашему выбору. Этот щит обеспечивает ту же защиту, что и обычный щит. Всякий раз, когда вы успешно атакуете существо с помощью вашего шипастого щита, то оно получает 1к8 колющего урона. Если вы выпускаете щит из рук, то он исчезает.

Глава 4. Существа

В этой главе представлены существа растительного происхождения, в дополнение к существам из *Бестиария.* Вы можете использовать эти существа в боевых столкновениях, и для архетипов, описанными выше, при условии, что Мастер допускает их.

Растительные существа

Большинство растений, оживленных с помощью древней и мощной магии, весьма различны, что обусловлено их происхождением из разных мест. Эти существа включают в себя все виды грибов, зараз, пробужденных и некоторых других, разумных растений.

Блуждающий терновник

Блуждающий терновник – очень могущественное создание, порожденное тайной магией для поддержки и защиты в сражениях. Обладающее толстой шкурой и острыми шипами, это создание часто появляется не передней линии сражения, компенсируя малую подвижность большой выживаемостью и чудовищной мощью.

Осквернитель

Более совершенная форма игольчатой заразы, Осквернитель создан для еще более эффективного способа распространения заразы. Осквернитель путешествует с сонмом игольчатой заразы, постоянно пополняя ряды убитыми с помощью ядовитых игл существами, через которых он и распространяет заразу.

Лесной дракон

Хотя лесные драконы и не являются истинными драконами, все же они имеют некоторое внешнее сходство и поведение со своими дальними родственниками. Они собирают богатства, охраняют свои логова, но так же являются божественными защитниками лесов, сохраняя их нетронутыми от влияния цивилизации. Лесные драконы состоят из переплетения лоз, ветвей и шипов, образующих твердую оболочку, которая по внешнему виду похожа на истинного дракона. Однако лесные драконы полностью являются растениями, не имеющими внутренних органов, не нуждающимися в питании и довольствующимися фотосинтезом. Лесные драконы рождаются от гигантских плодов и проходят через все этапы взросления, как истинные драконы. Они ненавидят любых существ, которые оскверняют их лесные логова, особенно логова истинных драконов. Если лесной дракон сталкивается с цветным драконом, то битва всегда заканчивается смертью, так как, лесной дракон всегда будет защищать свой лес от чужака.

Мшистый пес

Хотя мшистые псы возникли в ходе древних магических экспериментов, теперь они размножаются и сбиваются в стаи, как обычные волки или собаки. Они стали популярными спутниками и питомцами, благодаря их живучести и способности использовать лозы для захвата. Для атаки они используют свои клыки, удерживая существо лозами, произрастающими из их спины.

Споровая жаба

Споровые жабы – небольшие растения, похожие на настоящих жаб. Обитая в самых темных глубинах джунглей, это создание бежит от всего, что больше его в размерах, и способно выстреливать спорами, чтобы не быть съеденным или убитым. Их можно содержать как домашних животных, и они не требуют за собой особого ухода, так как питаются с помощью фотосинтеза.

Шипастый гигант

Шипастый гигант одно из самых могучих порождений древа Галтиаса, в одиночку способное уничтожить города, леса или джунгли всего за несколько недель. Наделенные большим интеллектом, чем их зараженные собратья, шипастые гиганты выступают в роли командиров, ведя за собой волны заразы. Под его командованием зараза ведет себя более разумно, действуя слажено и используя тактику во время боя.

Шипастый гигант знает язык гигантов и часто пытается привлечь других гигантов помочь в своих замыслах. Не редкость встретить его в сопровождении нескольких холмовых гигантов, поскольку зараза оставляет после себя большое количество мяса для них. Холмовые гиганты в свою очередь охраняют оскверненные леса от вторжения других существ.

Стелящийся ужас

Стелящийся ужас – большое, плотоядное растение, которое ловит свою добычу с помощью многочисленных лоз, притягивая ее в свою зияющую пасть. Вначале, стелящийся ужас растет и питается от материнского растения, пока он не станет достаточно большим, чтобы самостоятельно прокормить себя. Тело ползучего ужаса полностью неподвижно, поэтому он выжидает, пока жертва не приблизится к нему. Когда это происходит, он выбрасывает свои лозы и скручивают всех существ в радиусе своего действия, стараясь затащить их в свою пасть.

Блуждающие лозы

Блуждающие лозы – это существа, созданные могучей магией и пробужденные выполнять приказы своего создателя. Они часто используются для убийства целей, которых они скручивают и, подымая высоко в воздух, сбрасывают их на землю. После выполнения приказа, блуждающие лозы бездумно блуждают по окрестностям, не взаимодействуя с другими существами, если только они не пытаются взаимодействовать с ними.

Осквернитель

Большое растение, нейтрально-злое

Класс Доспеха 15 (природный доспех)
Хиты 93 (11к10+33)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	8 (-1)	20 (+5)	6 (-2)	10 (+0)	3 (-4)

Иммунитет состоянию ослепление, оглушение
Чувства слепое зрение 60 фт., тёмное зрение 20 фт., пассивная Внимательность 12
Языки понимает общий, но не может говорить
Опасность 3 (700 опыта)

Взрыв игл. Осквернитель взрывается, когда его ОЗ опускаются до 0. Каждое существо в пределах 20 футов должно совершить спасбросок Ловскости со сложностью 15 или получит 10 (3к6) колющего урона и будет заражено болезнью при провале. Существа, иммунные к яду, имеют иммунитет и прив этой болезни.

Иглы заносят яд в организм существа, убивают его через количество часов равное 1к12 + модификатор Телосложения существа, если болезнь не вылечена. В половине случаев существо остается зараженным на оставшуюся часть времени. После смерти существа, через 1к4 часа из его тела появляется новый осквернитель.

Действия

Коготь. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, дистанция 5 фт., одно существо. *Попадание:* Рубящий урон 13 (3к6+3).

Иглы (Перезарядка 5-6). *Осквернитель выпускает рой игл.* Каждое существо в пределах 5 футов от него должно преуспеть в спасброске Ловкости со сложностью 15 или получит 1к6 колющего урона и стать зараженным болезнью описанной выше.

Блуждающий Терновник

Большое растение, хаотично-нейтральное

Класс Доспеха 13 (природный доспех)
Хиты 70 (10к10+15)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	10 (+0)	15 (+2)	6 (-2)	10 (+0)	7 (-2)

Навыки Внимательность +2
Чувства слепое зрение 60 фт., тёмное зрение 20 фт., пассивная Внимательность 12
Языки —
Опасность 1 (200 опыта)

Прокол. Если шипастая лоза блуждающего терновника подтаскивает врага на расстояние 5 футов к нему, то он может совершить атаку шипами против этого врага бонусным действием.

Действия

Шипастая лоза. *Дальнобойная атака оружием:* +3 к попаданию, дистанция 20 фт., одно существо. *Попадание:* Рубящий урон 5 (2к4) и цель притягивается на 10 фт.

Шипы. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, дистанция 5 фт., одно существо. *Попадание:* Рубящий урон 10 (1к10+4).

Взрослый Лесной Дракон

Большое растение (дракон), нейтрально-доброе

Класс Доспеха 19 (природный доспех)
Хиты 210 (18к12+93)
Скорость 40 фт., летая 80 фт., плавая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
23 (+6)	10 (+0)	22 (+6)	16 (+3)	15 (+2)	14 (+2)

Спасброски Лов +5, Тел +11, Мдр +7
Навыки Внимательность +10, Проницательность +7, Скрытность +5
Иммунитет к урону яд
Чувства слепое зрение 60 фт., тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 22
Языки Общий, Драконий
Опасность 15 (13000 опыта)

Амфибия. Лесной дракон может дышать и воздухом и под водой.

Легендарное сопротивление (3/день). Если лесной дракон проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Действия

Мультиатака. Лесной дракон может использовать Ужасающую внешность . Затем он совершает три атаки: одну укусом, и две когтями.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +12 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание*: Колющий урон 17 (2к10+6).

Коготь. *Рукопашная атака оружием:* +12 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание*: Рубящий урон 13 (2к6+6).

Хвост. *Рукопашная атака оружием:* +12 к попаданию, досягаемость 15 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 15 (2к8+6).

Ужасающая внешность. Все существа на выбор лесного дракона, находящиеся в пределах 120 футов от него и знающие о его присутствии, должны преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 16, иначе станут испуганными на 1 минуту. Существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе. Если спасбросок существа был успешным, или эффект на нём окончился, оно получает иммунитет к Ужасающей внешности этого лесного дракона на следующие 24 часа.

Дыхание иглами (перезарядка 5–6). Лесной дракон выдыхает иглы в 40-футовом конусе. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 19, получая 66 (12к10) колющего урона при провале, или половину этого урона при успехе.

Легендарные Действия

Лесной дракон может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Лесной дракон восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Обнаружение. Лесной дракон совершает проверку Мудрости (Внимательность).

Атака хвостом. Лесной дракон совершает атаку хвостом.

Атака крыльями (стоит 2 действия). Лесной дракон бьёт своими рваными крыльями. Все существа в пределах 10 футов от лесного дракона должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 20, иначе получат дробящий урон 13 (2к6+6) и будут сбиты с ног. После этого удара крыльями лесной дракон может пролететь на расстояние, не превышающее половину скорости полёта.

Споровая Жаба

Маленькое растение, без мировоззрения

Класс Доспеха 11 (природный доспех)
Хиты 18 (4к6+4)
Скорость 30 фт., плавая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	14 (+2)	8 (-1)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

Навыки Внимательность +2, Скрытность +4
Чувства тёмное зрение 30 фт., пассивная Внимательность 12
Языки —
Опасность 1/4 (50 опыта)

Завеса из спор. Когда споровая жаба получает повреждение, мешочки со спорами на ее спине взрываются. Каждое существо в 5 футах от жабы должно преуспеть в спасброске Ловкости СЛ 13 или получит 7 (2к6) урона ядом и будет отравлено на 1 минуту.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание*: Колющий урон 3 (2к6). Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения СЛ 13 или будет отравлена на 1 минуту.

Мшистый Пес

Среднее растение, хаотично-нейтральное

Класс Доспеха 14 (природный доспех)
Хиты 39 (6к8+12)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	3 (-4)	13 (+1)	6 (-2)

Навыки Внимательность +3, Скрытность +4
Чувства пассивная Внимательность 12
Языки —
Опасность 1 (200 опыта)

Острый слух и тонкий нюх. Мшистый пес совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на слух и обоняние.

Тактика стаи. Мшистый пес совершает с преимуществом броски атаки по существу, если в пределах 5 футов от этого существа находится как минимум один дееспособный союзник пса.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание*: Колющий урон 7 (1к8+3). Если цель Среднего или меньше размера и не удерживается мшистым псом, то она должна преуспеть в спасброске Силы СЛ 13 или будет захвачена псом (сложность освобождения 13).

Раздирание. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна удерживаемая псом цель. *Попадание*: Колющий урон 13 (3к6+3).

Шипастый Гигант

Гигантское растение, нейтрально-злое

Класс Доспеха 17 (природный доспех)
Хиты 126 (11к12+55)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
23 (+6)	14 (+2)	20 (+5)	10 (+0)	11 (+0)	7 (-2)

Спасброски Лов +5, Тел +8, Мдр +3
Навыки Атлетика +9, Внимательность +3, Скрытность +3
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 12
Языки Гигантский
Опасность 7 (13000 опыта)

Лесной камуфляж. Шипастый гигант получает премущество для всех проверок Ловкости (Скрытность), если пытается скрыться в лесу.

Скрытые шипы. Когда существо наносит урон шипастому гиганту рукопашной атакой, оно должно преуспеть в спасброске Ловкости СЛ 13 или получит 13 (2к6+6) колющего урона.

Действия

Удар. *Рукопашная атака оружием:* +9 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание*: Колющий урон 19 (3к8+6).

Камень. *Дальнобойная атака оружием:* +9 к попаданию, дистанция 60/240 фт., одна цель. *Попадание*: Дробящий урон 28 (4к10+6). Если целью является существо, то оно должно преуспеть в спасброске Силы СЛ 17 или будет сбито с ног.

Блуждающие Лозы

Большое растение, без мировоззрения

Класс Доспеха 17 (природный доспех)
Хиты 58 (9к10+9)
Скорость 0 фт. летая 40 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	14 (+2)	8 (-1)	12 (+1)	14 (+2)	3 (-4)

Навыки Внимательность +4, Скрытность +4
Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 14
Языки —
Опасность 2 (450 опыта)

Пролет. Лозы не вызывают атаку возможности, когда прлетают мимо существа.

Перевозчик. Скорость полета блуждающих лоз не снижается, когда они захватывают существо.

Действия

Захват. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание*: Дробящий урон 7 (1к6+4) и цель становится захваченной (сложность спасения 13). Пока действует захват, цель опутана и лозы не могут захватить другую цель.

Стелящийся Ужас

Большон растение, без мировоззрения

Класс Доспеха 16 (природный доспех)
Хиты 74 (9к10+9)
Скорость 0 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	10 (+0)	18 (+4)	4 (-3)	10 (+0)	6 (-2)

Иммунитет состоянию захват, опутывание, оглушение
Чувства тёмное зрение 120 фт. (слеп за пределами этого радиуса), пассивная Внимательность 14
Языки —
Опасность 3 (700 опыта)

Беспорядочный рост. Местность в радиусе 30 фт. от стелящегося ужаса является труднопроходмой из-за растущих лоз.

Обанчивая внешность. Пока стелящийся ужас находится без движения, его нельзя отличить от обычного растения.

Действия

Мультиатака. Стелящийся ужас может дважды атаковать лозами и один раз укусом.

Лозы. *Дальнобойная атака оружием:* +6 к попаданию, дистанция 40 фт., одна цель. *Попадание*: Дробящий урон 9 (2к4+4). Если целью является существо Среднего и меньше размера, то лозы опутывают его и подтягивают на 10 фт (сложность спасения 15), если оно не было захвачено ранее. Пока существо захвачено, стелящийся ужас подтягивает жертву к себе на 10 фт, в начале каждого своего хода.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель захваченная стелящимся ужасом. *Попадание*: Колющий урон 18 (3к8+4).

Англо-русский словарь

Spells / Заклинания

Arm of the Wild	Дикая лоза
Bonding Vine	Оплетающая лоза
Bridge of Branches	Древесный мост
Cloud of Spores	Облако спор
Conjure Minor Plant Creatures	Призыв малых древней
Conjure Plant Creatures	Призыв взрослого древня
Dryad's Leap	Пути дриады
Engulfing Thorns	Заросли терновника
Explosive Seed	Взрывное зерно
Fell	Падение
Gaea's Hand	Рука Гаи
Grasping Sprout	Крепкий росток
Mind Spore	Поражающая разум спора
Mold Plant	Изменение растений
Overgrowth	Беспорядочный рост
Piercing Thorn	Пронзающий шип
Rapport Spores	Споры телепатической связи
Skewering Branch	Пронзающий корень
Slicing Leaves	Острые листья
Sporecaller's Smite	Заражающий удар
Spray of Thorn	Конус шипов
Thorn Shield	Шипастый щит
Tree Strike	Древесный захват

Creatures / Существа

Battlebriar	Блуждающий терновник
Blighted Husk	Осквернитель
Forest Dragon	Лесной дракон
Mossdog	Мшистый пес
Sporeback Frog	Споровая жаба
Thorn Giant	Шипастый гигант
Vine Terror	Стелящийся ужас
Vine Wisp	Блуждающие лозы

Путеводитель игрока

Прорастающий хаос

В мирах D&D существа являющиеся растениями и классы, с ними взаимодействующие — большая редкость. Это дополнение добавляет новых существ растительного происхождения, новые заклинания и расы, так же связанные с растениями. Если ваш Мастер Подземелий позволит, то все это можно использовать в любой из ваших кампаний.

Если вы готовы к большему, то расширьте свои приключения с помощью дополнительных материалов, которые вы можете найти здесь:
https://vk.com/dungeons_ru
http://www.phantom-studio.ru/
https://vk.com/sleepingmanticora

Спящая мантикора

DungeonsandDragons.com

Wizards of the Coast